

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia.¹ Dengan pendidikan, mutu SDM menuju era globalisasi dapat dijalani dengan baik. Oleh karena itu pendidikan tidak bisa diabaikan begitu saja terutama dalam memasuki era persaingan yang begitu ketat, tajam dan berat pada peradaban yang modern ini.

Sehingga didalam pasal 31 Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan bahwa:²

1. Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan
2. Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya
3. Pemerintah mengesahkan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang
4. Negara memprioritaskan anggaran pendidikan sekurang-kurangnya 20% dari APB serta dari APBD untuk memenuhi kebutuhan penyelenggaraan pendidikan nasional
5. Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat

¹ Made Pidarta, *"Landasan Kependidikan (Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia)"*, Jakarta (Penerbit: PT Rineka Cipta), hal. 1

² Tim Penyusun, *"Undang-undang Guru dan Dosen (UU R8 No. 14 Th. 2005)"*, (Penerbit: Sinar Grafika), hal.50

Berdasarkan amanat pasal 31 Undang-undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 di atas, sesuai dengan hadits Rasalullah SAW yaitu:³

قَالَ النَّبِيُّ كُنْ عَالِمًا أَوْ مُتَعَلِّمًا أَوْ مُسْتَمِعًا أَوْ مُجِبًّا وَلَا تَكُنْ خَامِسًا
فَتُهْلِكَ (رواه البيهقي)

Artinya: Telah bersabda Rasulullah SAW: “Jadilah engkau orang yang berilmu (pandai) atau orang yang belajar, atau orang yang mendengarkan ilmu atau orang yang mencintai ilmu. Dan janganlah engkau menjadi orang yang kelima maka kamu akan celaka (H.R Baihaqi)

Berdasarkan hadist di atas, dapat diuraikan bahwa setiap umat manusia diwajibkan untuk selalu belajar dan menuntut ilmu serta mencintai ilmu supaya dalam hidupnya itu tidak merugi. Karena didalam setiap sendi kehidupan, manusia itu membutuhkan ilmu. Sehingga pemerintah Indonesia sangat memperhatikan perkembangan pendidikan anak Bangsa demi kemajuan SDM di Indonesia.

Objek pendidikan ada dua macam, yaitu objek materi dan objek formal. Objek materi adalah materinya atau bendanya yang dikenai pendidikan yaitu para siswa dan warga belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan objek formal adalah apa yang dibentuk (*to form*) oleh pendidikan. Objek formal pendidikan ialah gejala yang tampak, dirasakan, dihayati, dan diekspresikan dalam kehidupan manusia sehari-hari.⁴

Perlu ditekankan bahwa pendidikan itu bukanlah sekedar membuat peserta menjadi sopan, taat, jujur, hormat, setia, sosial dan sebagainya. Mendidik adalah upaya menciptakan situasi yang membuat siswa mau dan dapat belajar atas

³Rosyid Nur Eka, “Ilmu pengetahuan Umum: kumpulan hadist mengenai pendidikan”, dalam <https://www.google.com/search.htm>, diakses 23 November 2016, Pukul.10:19 PM

⁴Made Pidarta, “Landasan Kependidikan (Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia)”, Jakarta (Penerbit: PT Rineka Cipta), hal. 7

dorongan diri sendiri untuk mengembangkan bakat, pribadi, dan potensi-potensi lainnya secara optimal kearah yang positif.⁵

Hal tersebut juga sesuai dengan Hadist Rasulullah SAW yaitu:⁶

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهَا بِلَعْلَمٍ.....(رواه البخارى ومسلم)

Artinya: “Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di dunia maka dengan ilmu...(H.R Bukhori Muslim)

Berdasarkan hadist Rasulullah di atas dapat diuraikan bahwa jika seseorang menginginkan kehidupan yang lebih baik maka seseorang tersebut harus memiliki ilmu dan ilmu bisa didapatkan dari proses pendidikan. Karena kehidupan di dunia maupun di akhirat itu membutuhkan ilmu, baik ilmu agama maupun ilmu umum.

Salah satu permasalahan besar yang dihadapi oleh guru matematika adalah rendahnya prestasi belajar siswa. Salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar matematika siswa dikarenakan banyak siswa yang menganggap matematika sulit dipelajari dan karakteristik matematika yang bersifat abstrak sehingga siswa menganggap matematika merupakan momok yang menakutkan. Karena dari berbagai bidang studi, matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar.⁷ Dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas VII kurang aktif dalam pembelajaran matematika karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru kemudian mereka didrill dengan soal-soal

⁵ Made Pidarta, “*Landasan Kependidikan (Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia)*”, Jakarta (Penerbit: PT Rineka Cipta), hal. 11

⁶ Rosyid Nur Eka, “*Ilmu pengetahuan Umum: kumpulan hadist mengenai pendidikan*”, dalam <https://www.google.com/search.htm>, diakses 23 November 2016, Pukul.10:19 PM

⁷ Nurdalilah, “*Perbedaan Kemampuan Penalaran Matematika Dan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Masalah Dan Pembelajaran Konvensional Di SMA Negeri 1 Kualuh Selatan*”, Jurnal Pendidikan, Universitas Negeri Medan Berbasis (UNIMED), hal. 110

sehingga siswa merasa bosan. Hal tersebut membuat siswa merasa tertekan dan tidak senang ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga minat belajar siswa terhadap matematika rendah serta prestasi belajar mereka juga menjadi rendah.

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang tidak rutin. Pemecahan masalah meliputi memahami masalah, merancang pemecahan masalah, menyelesaikan masalah, dan memeriksa hasil kembali.⁸ Oleh karena itu, pengalaman belajar yang diperoleh siswa diupayakan sesuai dengan minat dan kemampuan siswa. Dalam konteks ini, penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.⁹

Berkaca dari pendapat Nisbet bahwa tidak ada cara mengajar yang paling benar sebagaimana tidak ada pula cara belajar yang paling baik, maka tentulah dari sekian banyak metode pengajaran, para guru dan praktisi pendidikan telah mencoba memilih salah satu atau paduan dari metode-metode tersebut untuk kemudian diimplementasikan pada situasi yang tepat. Dari berbagai metode tersebut, kiranya kurang lengkap apabila metode permainan terlewatkan begitu saja, terutama dalam pembelajaran matematika di tingkat dasar, mengingat status matematika yang masih dirasakan sulit sehingga perlu “dicairkan”, dunia siswa sekoah dasar dan menengah adalah dunia yang masih kental dengan nuansa

⁸Nurdalilah, “Perbedaan Kemampuan Penalaran Matematika Dan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Masalah Dan Pembelajaran Konvensional Di SMA Negeri 1 Kualuh Selatan”, Jurnal Pendidikan, Universitas Negeri Medan Berbasis (UNIMED), hal. 110

⁹ Sekar Purbarini Kawuryan, Jurnal “Implementasi Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar”, PGSD FIP UNY, hal. 1

bermain.¹⁰ Oleh karena itu peneliti memilih metode pembelajaran untuk kelas VII MTs/SMP menggunakan metode permainan.

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan metode ini didasarkan atas tujuan penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral dan norma yang dapat dicapai ketika siswa secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lain dan pemecahan masalah dilakukan melalui peragaan.¹¹

Didalam kegiatan pembelajaran dengan metode permainan ini, guru membentuk kelompok belajar menjadi 3-4 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyampaikan peraturan-peraturan dalam permainan. Didalam metode permainan ini, siswa dituntut untuk lebih aktif dalam memecahkan sebuah masalah atau tugas dari guru dengan teman satu kelompoknya. Guru hanya akan mendampingi dan mengarahkan kegiatan belajar mereka.

Kegiatan pembelajaran dengan metode permainan ini tidak ada tekanan-tekanan mental dan fisik baik pada diri pendidik maupun peserta didik sehingga melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam kondisi fun, pikiran jernih, tidak tegang serta tercipta suasana yang mendorong tumbuh berkembangnya fisik, mental serta berbagai kecerdasan peserta didik. Namun demikian dalam pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan dengan kesungguhan, keseriusan,

¹⁰Maulana, "*Pembelajaran Matematika Sebagai Aktivitas Yang Banyak Permainan Dan Penuh Kesenangan*", Jurnal Pendidikan, PGSD UPI Kampus Sumedang, hal. 1

¹¹Ibid, hal. 3

kedisiplinan, kejujuran serta berbagai sifat terpuji lainnya agar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran sebagaimana pemain sepak bola maupun pemain sinetron/ film dan sandiwara.¹²

Pernyataan di atas sebagaimana firman Allah SWT : ¹³

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ
وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

Artinya: “Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan dia tidak akan meminta harta-hartamu” (Q.S Muhammad: 36)

Dengan metode permainan, siswa kelas VII akan lebih dekat dengan dunia mereka yaitu dunia bermain. Karena usia siswa kelas VII masih suka permainan (*games*) dan mereka akan lebih tertarik serta penasaran dengan apa yang sedang mereka pelajari ketika menggunakan metode permainan tersebut. Dengan metode permainan siswa akan lebih berperan dalam proses pembelajaran dan rasa bosan serta tidak senang dengan mata pelajaran matematika akan hilang. Karena metode permainan ada beberapa jenis, maka dalam penelitian ini peneliti memilih jenis permainan dengan pendekatan konstruktivisme.

Pendekatan konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi kita sendiri.¹⁴ Yakni sebuah pengetahuan yang didapatkan dari pengalaman dan pemahaman seseorang, sebelum seseorang tersebut mendapatkan penjelasan langsung dari seseorang yang lebih mengetahui kebenarannya.

¹² Mulyono, “*Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*”, Malang (UIN Maliki Press: 2012), hal : 185

¹³ Departemen Kementrian Agama RI, “*Al-Qur’an dan Terjemahannya Sirah Fathimah*”, Jakarta, (PT: Insan Media Pustaka, 2012), hal.507

¹⁴ Mashudi, Asrop Safi’i dan Agus Purwodadi, “*Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme*”, Tulungagung (STAIN Tulunagung Press: 2013), hal. 13

Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivisme, yaitu:¹⁵

1. Mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan, misalnya dalam pembelajaran matematika materi bangun datar yakni siswa diminta mengukur panjang dan lebar papan tulis kemudian siswa menentukan keliling dan luas papan tulis tersebut.
2. Mengutamakan proses, misalnya dalam pembelajaran matematika yakni siswa diminta untuk menentukan panjang sebuah papan tulis yang sudah diketahui ukuran lebar dan kelilingnya. Maka dalam menyelesaikan permasalahan tersebut siswa harus menentukan bagaimana langkah awal dalam menyelesaikan soal tersebut.
3. Menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, misalnya dalam sebuah pembelajaran yaitu ketika siswa diberi kegiatan diskusi kelompok oleh guru dalam menyelesaikan permasalahan. Dari diskusi kelompok ini, siswa akan mendapatkan pengetahuan dan penjelasan dari diskusi kelompok, sehingga dari pengalaman diskusi tersebut siswa akan mendapatkan penjelasan baru.
4. Pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksikan pengalaman, misalnya sebelum siswa mendapatkan penjelasan materi tentang pengukuran satuan berat, siswa sudah pernah mendengar dan mengetahui beberapa satuan berat dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian ketika siswa mendapatkan materi tentang satuan berat tersebut, siswa akan mengaitkannya dengan apa yang sudah diketahui sebelumnya.

¹⁵Mashudi, Asrop Safi'i dan Agus Purwodadi, "*Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme*", Tulungagung (STAIN Tulungagung Press: 2013), hal. 18

Penjelasan di atas sesuai dengan Firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl: 44 yaitu:¹⁶

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang Telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (Q.S An-Nahl: 44)

Adapun materi dalam penelitian dengan menggunakan metode permainan adalah Bangun Datar kelas VII MTsN Mojorejo Wates Blitar. Peneliti memilih materi ini karena peneliti menyesuaikan materi yang ada pada semester genap pada kurikulum 2013 di MTsN Mojorejo Wates Blitar. Dan memilih di MTsN Mojorejo Wates Blitar karena di madrasah ini pembelajarannya menggunakan metode konvensional dan di madrasah ini juga telah memberikan izin untuk dijadikan sebagai tempat penelitian.

Dengan latar belakang di atas diperlukan sebuah penelitian untuk mengetahui tingkat efektifitas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Maka peneliti mengambil judul “Efektivitas Metode Permainan Dengan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Materi Bangun Datar Kelas VII MTsN Mojorejo Wates Blitar Tahun 2016/2017”.

¹⁶ Departemen Kementrian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Sirah Fathimah*, Jakarta, (PT: Insan Media Pustaka, 2012), hal.272

B. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan siswa yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika antara lain:

1. Siswa merasa bosan dan takut mengikuti pembelajaran matematika, karena menurut mereka matematika itu tidak menyenangkan
2. Rendahnya tingkat penguasaan siswa dalam mata pelajaran matematika berpengaruh pada rendahnya prestasi belajar siswa, hal ini sangat dipengaruhi kurang partisipasi aktif siswa di dalam kelas
3. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil pembelajaran matematika dalam aspek komunikasi matematika baik secara lisan maupun tulisan masih rendah
4. Dalam pembelajaran kelompok secara umum dapat di kemukakan bahwa interaksi siswa di dalam kelompok belum dinamis
5. Kemampuan siswa MTs dalam menyelesaikan soal-soal cerita matematika masih lemah

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian bisa lebih fokus dan mendapatkan hasil penelitian yang maksimal, serta penelitian bisa terarah, maka peneliti memberi batasan. Adapun penelitian yang dilakukan hanya pada siswa kelas VII MTsN Mojorejo Wates Blitar dan fokus pembahasan tentang efektivitas metode permainan dengan pendekatan konstruktivisme terhadap prestasi belajar matematika siswa materi bangun datar kelas VII MTsN Mojorejo Wates Blitar Tahun 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah efektivitas metode permainan dengan pendekatan konstruktivisme terhadap prestasi belajar matematika siswa materi bangun datar kelas VII MTsN Mojorejo Wates Blitar tahun ajaran 2016/2017?
2. Seberapa besar efektivitas metode permainan dengan pendekatan konstruktivisme terhadap prestasi belajar matematika siswa materi bangun datar kelas VII MTsN Mojorejo Wates Blitar tahun ajaran 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui efektivitas metode permainan dengan pendekatan konstruktivisme terhadap prestasi belajar matematika siswa materi bangun datar kelas VII MTsN Mojorejo Wates Blitar tahun ajaran 2016/2017
2. Untuk mengetahui besarnya efektivitas metode permainan dengan pendekatan konstruktivisme terhadap prestasi belajar matematika siswa materi bangun datar kelas VII MTsN Mojorejo Wates Blitar tahun ajaran 2016/2017

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi nilai guna pada berbagai pihak, yaitu secara :

1. Teoritik

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai tambahan pengetahuan ilmiah terutama yang berkaitan dengan efektivitas metode permainan dalam mata pelajaran matematika dengan pendekatan konstruktivisme.

2. Praktis

a. Bagi Kepala Madrasah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk dijadikan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran mata pelajaran matematika.

b. Bagi guru mata pelajaran matematika

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan yang dapat dijadikan pertimbangan untuk memilih metode, media dan strategi pembelajaran yang lebih efektif, untuk mengantarkan para siswa agar lebih memahami, menghayati dan merealisasikan hal-hal yang berkaitan dengan materi pokok mata pelajaran matematika.

c. Bagi para siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam menetapkan metode dan strategi belajar yang efektif, terutama dalam mata pelajaran matematika, sehingga perolehan hasil belajarnya dapat maksimal secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Dan sebagai bekal untuk menghadapi kehidupan di masa mendatang.

d. Bagi Peneliti Yang Akan Datang

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam mengembangkan desain penelitian yang lebih relevan dengan perkembangan zaman.

G. Penegasan Istilah

Agar para pembaca dapat memperoleh kesamaan pemahaman mengenai konsep yang termuat dalam tema skripsi ini beserta konstruk yang diteliti, maka penulis merasa perlu mengemukakan pengertian istilah yang menjadi kunci dari tema tersebut seperti di bawah ini:

1. Penegasan Konseptual

- a. Efektivitas adalah keefektifan, yakni keadaan yang dapat mempengaruhi suatu kegiatan/ aktivitas sesuai dengan tujuan yang dicapai.¹⁷
- b. Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu.¹⁸
- c. Pendekatan Konstruktivisme merupakan pendekatan tentang pembelajaran yang menggambarkan bagaimana suatu pengetahuan itu didapat. Dalam pembelajaran ini, pemerolehan ilmu dan pengetahuan yang dilakukan secara aktif oleh warga belajar memperoleh pengetahuan melalui pengalaman-pengalamannya.¹⁹

¹⁷ Tim Penyusun, "Kamus Bahasa Indonesia Kamus Pusat Bahasa", 2008, Jakarta: Pusat Bahasa, hal. 376

¹⁸ Maulana, "*Pembelajaran Matematika Sebagai Aktivitas yang Banyak Permainan dan Penuh Kesenangan*", Jurnal, PGSD UPI Kampus Sumedang.

¹⁹ Mulyono, "*Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*", Malang, UIN MALIKI: 2012, hal. 128

- d. Prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran sebagai bukti apakah siswa sudah menguasai materi yang disampaikan atau belum.²⁰ Jadi prestasi belajar matematika merupakan hasil dari proses pembelajaran mata pelajaran matematika.

2. Penegasan Operasional

Aplikasi pengajaran dengan metode permainan dalam mata pelajaran matematika pada siswa kelas VII MTsN Mojorejo Wates Blitar adalah kesesuaian dan keefektifan pemakaian metode. Kesesuaian pemakaian metode yaitu ketika menggunakan metode permainan *flash card* dan *share your information* guru harus menyesuaikan materi dan waktu supaya proses pembelajaran sesuai dengan tujuannya. Sedangkan keefektifan pemakaian metode permainan yaitu dengan metode ini siswa prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan.

Kegiatan pembelajaran dengan metode permainan ini, guru akan membentuk kelompok belajar supaya dalam permainannya siswa akan saling memberi semangat dan memotivasi setiap kelompok untuk bisa menyelesaikan sebuah tugas atau permasalahan yang diberikan oleh guru. Dengan pendekatan konstruktivisme, setiap siswa dituntut untuk memahami dan mengetahui bagaimana kaitannya materi yang dibahas sekarang dengan materi sebelumnya. Sehingga untuk mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran siswa akan diberi soal post test. Dari soal post test tersebut, maka prestasi belajar setiap siswa akan diketahui.

²⁰Ghullam Hamdu, Jurnal “*Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*”, Tasikmalaya (Universitas Pendidikan Indonesia: 2011), hal. 83

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Agar mempermudah dalam memahami dan mengkaji skripsi ini, maka peneliti membagi dalam beberapa bab dan sub bab sebagai berikut.

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

BAB I merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, sistematika penulisan skripsi.

BAB II sebagai pijakan dalam penelitian merupakan landasan teori dari skripsi yang membahas tentang metode permainan, prestasi belajar matematika, kajian penelitian terdahulu, materi geometri bangun datar, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III adalah metode penelitian sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumber data dan variabel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian serta analisis data.

BAB IV merupakan laporan hasil penelitian dan pembahasan, yang berisi tentang deskripsi data untuk masing-masing variabel, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V merupakan penutup, yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

Bagian komplemen, pada bagian ini memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.